

USO LÚDICO COMO RECURSO NA MATEMÁTICA EM LIBRAS

Maria de Lourdes de Freitas, Estudante de Licenciatura em Matemática,
Centro Universitário Leonardo Da Vinci-UNIASSELVI

Raimundo Nonato dos Santos, Professor Orientador, Centro Universitário
Leonardo Da Vinci-UNIASSELVI

Resumo

Neste artigo, tem uma forma de relações, brincadeiras, imaginação do mundo fantástico dos números socio histórico e afetivo que compõe contexto sociais e culturais. O uso lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios na humanidade e se faz presente até os dias de hoje. Tem como objetivo ajudar a inclusão do educando de necessidades especiais ou não a construir suas novas descobertas, desenvolver e enriquecer sua personalidade que simboliza os instrumentos pedagógicos que leva o professor a condições de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Entretanto procurando fazer levantamento em torno de possíveis causas para poder dar soluções aos problemas de matemática ou em qualquer disciplina pode-se aplicar o uso lúdico especialmente no processo de formação dos indivíduos para o entendimento do aprendizado. Este conhecimento se acumula ao longo do tempo para formar cidadão e compreensão do mundo a fim de superar as dificuldades visando uma aprendizagem mais positiva de forma a entender o panorama dos números, como aporte para o ensino básico levando em conta o aprendizado e os parâmetros curriculares Nacionais e estas atividades podem trazer privilégios de determinadas habilidades satisfatórias.

Palavras-chave: Educação; lúdico; aprendizagem.

ABSTRACT

In this article there is a form of playful relationships imagination of the fantastic world of socio-historical and affective numbers that composes social and cultural context playful use as an educational tool was already present in the creative universe of man from the earliest in humanity and is made present until the nowadays. It aims to

help the inclusion of the special needs student or not to build his new discoveries, to develop and enrich his personality that symbology the pedagogical instruments that takes the teacher to conditions of driver, stimulator and appraiser of learning. In the meantime, researching the possible causes to be able to provide solutions to the problems of mathematics or in any discipline can apply the playful use especially in the process of training individuals to the understanding of learning this knowledge accumulate over time to to train citizens and understanding the world in order to overcome difficulties in order to learn more positively in order to understand the panorama of numbers, as a contribution to basic education taking into account the learning and the national curricular parameters and these activities can be privileges of certain ability.

Keywords: Education; ludic; learning.

APRESENTAÇÃO / JUSTIFICATIVA

Neste artigo, tem como objetivo o processo do meio investigativo, registro descritivos aspectos a avaliar. O que avaliar? Quem avaliar? Como avaliar?

Nesse trabalho, a definição do uso lúdico é apresentada e associada à prática do uso de material usado em sala de aula aos surdos, ou seja, em libras. Nas aulas ministradas em matemática, entretanto esses recursos apropriam-se com qualquer disciplina, usando técnicas organizadas reiterando o indivíduo no ensino e aprendizagem.

O lúdico tem a origem na palavra em latino “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas no jogar e ao brincar.

A manipulação do uso concreto do lúdico é uma das maneiras para resgatar o cognitivo desses educandos, que já começaram tardiamente aos estudos por causa da sua deficiência auditiva e não compreendem as coisas dos nossos meios, alguns conseguem se desenvolver outros precisam de uma atenção especial.

Vale ressaltar que o Congresso Nacional decretado e sancionado a seguinte Lei federal 10.436 no dia 24 de abril de 2002, pelo então presidente da República Fernando Henrique Cardoso e regulamentado pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais- LIBRAS.

É fundamental a aplicação de conhecimento sobre o uso das propriedades da Língua Brasileira de Sinais, utilizadas nas comunidades dos surdos. Isso é possível com o uso das tecnologias, ferramentas da transcrição ficou mais fácil e acessível ao público em geral.

A língua de sinais facilita a comunicação dos surdos e melhora a interação entre ouvintes e surdos. Ao educador em especial, que tem o aluno surdo em sala de aula, a língua de sinais e o uso do lúdico são de fundamental importância na transmissão dos conteúdos programáticos das matérias. Pois tem sua própria gramática, sua própria língua e seu próprio meio de se comunicar.

1. OBJETIVO DO PROJETO

Analisar o processo de aquisição de conhecimento no educando, a partir, do uso lúdico de forma a mostrar uma prática pautada no trabalho em Libras para o profissional e possa dinamizar o ensino e aprendizagem para os surdos

- Desenvolver a capacidade de raciocínio lógico e adquirir uma estrutura mental adequada a idade através do uso lúdico, com ênfase em Libras;
- Demonstrar a importância lúdica no trabalho do professor em Libras;

Selecionar e aplicar os recursos lúdicos com mais frequência, com a linguagem em Libras e escritas adequadas para aplicar na vida real.

2. METODOLOGIA

Este trabalho teve como base a pesquisa bibliográfica de levantamento de seleção de documento bibliográfico, já publicado sobre o assunto abordado. De modo, descritivo dentro de uma abordagem qualitativa. Buscando a história do indivíduo, o método a ser ensinado, observando os profissionais e a prática da sua profissão, contribuiu muito para o enriquecimento do conhecimento da coleta de dados da metodologia desse trabalho, possibilitando verificar o desempenho dos educandos que pode ser verdadeiro ou não. De acordo com (Kocher, 2002, p. 71).

“Este método nos coloca no contexto da descoberta, observação dos fatos ou fenômeno como ponto de partida para o desencadeamento da investigação para que o surgimento das hipóteses que seriam posteriormente testadas e generalizadas”.

Como se refere o autor, o educador tem que analisar o educando e saber o grau de conhecimento. Para poder aplicar situações a resolver problemas tanto da vida real como do jogo.

3. HISTÓRIA DA MATEMÁTICA

Por volta dos anos 1000. O conhecimento da matemática era considerado inadequado aos princípios cristãos, não se propagou na época devido ao poder da igreja católica que exercia sobre a sociedade da época. Tal situação não favoreceu para que houvesse na Europa uma evolução significativa do conhecimento da antiguidade. Vindo contribuir para modernização da Europa, as grandes navegações, o estudo da astronomia e da lógica foram fatos importantes. O conhecimento no XV começa a ser organizado por especialistas, ou seja, aritmética, álgebra e geometria fossem conhecidas como área específica.

Segundo Boyer (2002), no século VI, ideias a respeito da matemática são conflitantes devido ao confronto e ao conceito estabelecido na antiguidade.

Já no século VII, surge uma nova visão científica, que era além das reflexões do homem e de sua natureza intelectual, também a necessidade de criar instrumento próprio para observação do fenômeno da natureza. Nesta época foi denominado como ciência moderna.

Foi nesta época que teve grandes avanços matemáticos, surgiram novas classes emergenciais e novos ramos de conhecimentos matemáticos por meio de cursos de aritmética prática contabilidade de navegação e trigonometria nos séculos seguintes, o conhecimento matemático desenvolvido nas universidades passou a ter um grande impulso tecnológico.

No século XIX gerou uma grande preocupação na modernização, por que o ensino na escola ainda estava pautado no ensino antigo.

A partir do século XX, o ensino da matemática, começa a tomar outros rumos devido as grandes ações geradas da comissão internacional para o ensino da matemática. neste período foi o que aconteceu as grandes reformas da matemática.

E conseqüentemente, modernizar as ideias de maneira de ensinar e aprender o aprendizado da matemática. Tais situações desenvolveram também nas áreas de filosofia, antropologia, sociologia e a psicologia.

Os métodos de ensino ganharam muita ênfase, seriam privilegiadas as atividades de pequenos grupos com a utilização de muitos materiais didáticos no ambiente de sala de aula deveriam ser estimulados para que os alunos pudessem construir o conceito matemático a partir do que foi vivenciado.

Com isso a matemática foi unificada ou seja, passasse a ser uma única disciplina a partir da reforma (Francisco Campos 1931), as orientações e que essas metodologias foram incorporadas na reforma (PINTO,2004).

Ainda com poucos indícios de incorporação, levaram ao entendimento e a visão de ensino e aprendizagem era que o aluno aprenderia o conceito matemático mediante a simples manipulação de objetos.

4. O USO DE ATIVIDADE LÚDICA EM SALA DE AULA.

O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condições de condutor estimulador e avaliador da aprendizagem.

Este trabalho de forma sucinta sugere alguns caminhos que possibilite a utilização dos recursos lúdicos como estímulo do processo de aprendizagem. Proporcionando ao educando um ambiente mais prazeroso e motivador.

Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre prazer e o conhecimento historicamente construído. Já que o lúdico é eminentemente cultural.

Nosso objetivo é auxiliar o processo de aquisição de conhecimento do educando a partir dos recursos proporcionados pelo jogo de forma a mostrar uma prática pautada de brincadeiras e prazer, para que os educadores possam dinamizar o ensino de aprendizagem nas disciplinas.

O uso lúdico ajuda a criar um entusiasmo sobre o conteúdo do trabalho do professor, a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir as atividades dos jogos realizados em sala de aula. Neste sentido:

[...] O jogo pode tornar-se uma estratégia didática quando as situações são planejadas e orientadas por um adulto visando a uma finalidade de aprendizagem, isso é, proporcionar a criança algum tipo de conhecimento, alguma relação ou atitude. Para que isso ocorra é necessário haver uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e provisão de etapas pelo professor, para alcançar objetivos determinados e extrair do jogo atividades que lhe são decorrentes. ELEEIDE apud BRASIL(1988, p.211).

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de outro, de caráter apenas lúdico pode ser caracterizado da seguinte forma:

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sócias e culturais e que o ajude a construir sua história (ALSINA, 2002, p.22).

Os jogos lógicos estruturados servem para ajudá-lo a pensar melhor. Para construir um, primeiro devemos pensar nos símbolos, que podem ser muito diferentes, segundo o que lhe agrada e envolve (por exemplo: as formas que as cercam os animam etc.). Também se deve pensar na escolha dos atributos, que são as variações de cada qualidade.

É preciso preparar atividades como os jogos lógicos estruturados que resgate os conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem que esses sejam significativos e provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos de aprendizagem e o conhecimento prévio. Por isso o professor precisa saber e compreender para agir de modo eficaz seduzindo o aluno a participar com entusiasmo.

Quando um pesquisador utiliza documentos objetivando extrair dele informações, ele o faz investigando, examinando, usando técnicas apropriadas para o seu manuseio e análise; segue etapas e procedimentos; organiza informações a serem categorizadas e posteriormente analisadas; por fim, elaboradas sínteses, ou seja, na realidade, as ações dos investigadores cujos objetos são documentos – estão impregnadas de aspectos metodológicos, técnicos e analíticos (SÁ – SILVA, 2002, p.4).

4.1 COLETA DE DADOS

Os vinte (20) alunos levaram para casa os questionários e após cinco (5) dias trouxeram de volta, todos respondidos. Os dados foram tabulados e analisados e os resultados serão apresentados em um item abaixo.

Sabemos que uma intervenção para a pesquisa científica, o princípio assusta a comunidade escolar, porém, mais tarde todos percebem que poderiam ser beneficiados pelos resultados obtidos.

Houve uma grande colaboração ao final do estudo, pode-se perceber que algumas mudanças já eram realizadas na rotina da escola e com grande satisfação, notou-se um interesse maior da comunidade escolar pelos jogos.

Perguntou-se também os alunos, “Você gosta de aprender brincando”? Quinze (18) alunos responderam que gostavam de aprender brincando e cinco (5) alunos responderam que gostavam de continhas tradicionais, exercícios escritos no

quadro branco, etc... Mais, também gostavam de brincar com jogos como dominó e xadrez.

Na segunda questão “Como você gostaria que sua professora ensinasse libras” dezessete (17) alunos responderam que gostaria que a professora usasse jogos como caça palavras, o jogo dos sete erros, jogo da velha, fizeste gincanas, entre outros três (3) alunos disseram que gostam do método tradicional, como exercícios feitos no quadro, o uso do livro didático e explicações.

Perguntou-se também aos alunos “Em que a matemática irá lhe ajudar” dez (10) alunos disseram que iria ajudar na hora do troco, ou seja, não iria mais ser enganados; Seis (6) alunos disseram que ia ajudar na hora das compras e responder os exercícios; quatro (4) disseram que iria ajudar a ganhar na brincadeira. Você gosta de estar na escola? Sim, por que na escola os colegas entendem o que eu falo. Os seus familiares sabem falar em libras? Não. Em casa só minha irmã, os meus pais não sabem. Aonde você aprendeu libras? Aqui na escola Augusto Carneiro dos Santos. Os seus professores sabem falar em libras? Nem, todos alguns ainda estão fazendo cursos de libras. E como você faz para entender o que eles explicam? Eles escrevem ou as vezes chamam a professora Ezivalda para interpretar. Você gosta de aprender em libras com lúdicos e jogos? Sim, eu gosto por que gosto de jogar, e aprende mais fácil.

Foi feito uma pergunta para a professora “Como você gosta de ministrar a aula”? A professora respondeu que ela gosta de usar jogos como uma forma de incentivar o aluno a estudar tabuada.

4.2 RESULTADO DOS DADOS COLETADOS

Gostam com o uso lúdico	Gostam do sistema tradicional	Porcentagem
17	3	85%
17	3	15%

Fonte autora:

RESULTADO DOS QUESTIONÁRIOS DOS ALUNOS

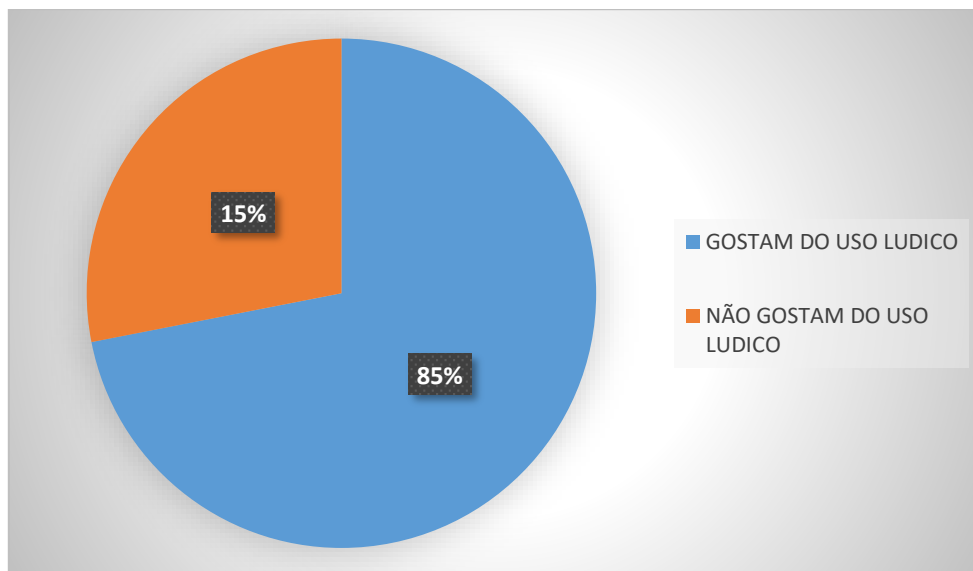


GRÁFICO 2 QUESTIONÁRIO DA PROFESSORA QUE USA OU NÃO A FORMA LÚDICA



Fonte a autora:

Quando trabalhamos com material lúdico dentro de libras partindo de fórmulas e regras prontas, estamos transmitindo apenas informações aos alunos e nem sempre as informações que passamos se transformam em conhecimento, ao discutir sobre o processo de apropriação só conhecimento. Moretto (2002) mostra de forma clara a distinção levantada:

[...]apropriar-se de um conhecimento (usaria também, com o mesmo sentido, “construir um conhecimento”) terá o sentido de interiorizar uma informação, estabelecer relação significativa com outros conhecimentos já elabora pelo sujeito, ampliando e transformando sua estrutura conceitual, permitindo que este estabeleça novas relações que faça novas experiências (MORETTO,2002, P.42).

Neste sentido muitos professores confundem conhecimento com informação e é dar clareza sobre a distinção entre ambos. Informações são dadas e, por tanto são possíveis de transmissão. Conhecimento implica a capacidade de operar sobre os dados e neste sentido, conhecimento não é passível de transmissão, pois as relações só podem ser estabelecidas pelo próprio individuo no ato de conhecer.

Vale ressaltar que esta investigação através das referências horas pesquisadas muito contribuiu para enriquecimento de conhecimentos necessários aos processos de aprendizagem no ensino em geral e para a superação das dificuldades observadas em nossa escola. Espera-se a partir desse momento poder fazer intervenções a fim de colocar em prática na escola em questão, os saberes para propiciar o crescimento de profissionais e alunos promovendo desta forma a transformação através da educação.

Por meios de investigação fica possível perceber que a atividade lúdica e o jogo intervêm no aprendizado da criança na sala de aula em libras ou em qualquer outra disciplina. O jogo é agradável, motivador e enriquecedor, possibilitando o aprendizado de várias habilidades e também auxiliando no desenvolvimento mental, na cognição e no raciocínio do aluno.

A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula.

Os professores devem usar a interdisciplinaridade para ensinar as crianças. E precisam planejar cuidadosamente os objetivos das aulas e trocar informações entre si, mas o que realmente acontece nas escolas é uma distância entre professores e alunos:

Os professores precisariam se unir para trazer novamente o prazer às crianças em aprender. E também os próprios professores recuperarem a vontade de ensinar. O foco que devemos ter é apenas o benefício da criança, conhece-la realmente, saber suas dificuldades e vontades; e através do lúdico que conseguiremos reconhecer os problemas de cada criança, apresentando a elas um mundo real, misterioso e curioso para se aprender a transformar.

Através da interdisciplinaridade, os professores não deixariam os aspectos teóricos e os conhecimentos de lado apenas problematiza-los em conjunto com os aspectos práticos e problemáticos reais e contextualizados. Ensinaríamos o que fosse preciso, aplicável, usando a dinâmica de jogos e brincadeiras, que poderia estimular o desenvolvimento do raciocínio, além de estimulá-los com desafios que as incitassem a serem mais ágeis, espertos, atenciosos, criativos e dinâmicos, condutas de seus próprios movimentos. Trabalhar as inteligências múltiplas desenvolveria diversos domínios, além dos motores: o pensar; o compreender; o movimentar; o falar em libras; dentre outros.

A ludicidade não deveria estar tão distante da sala de aula, pois ela é quem pode mostrar com propriedade o verdadeiro fundamento da atividade lúdica para o desenvolvimento do aluno.

Podemos observar que os jogos, apesar de diversão é prazeroso, é uma possibilidade muito rica de aprendizado, com inúmeras potencialidades para se desenvolver habilidades, competências; crescimento intelectual e continuidade para o desenvolvimento das inteligências múltiplas. Assim sendo, surgem nessa proposta a necessidade de um alto engajamento, envolvimento e motivação por parte dos educadores e professores de educação, pois ensinar e aprender passam a ser uma grande responsabilidade.

Finalizando, poderíamos pensar no surgimento de outro paradoxo, utópico, mas que poderia se realizar: como a diversão e brincadeiras deveriam ser levadas muito a sério no ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

ALSINA,C(2002).**De los contenidos a las competencias numérica em la enseñanza obligatoria.** Uno, 29,55-66.

BOYER,C.B. **História da matemática.** Elza F. Gomide (Tradução)2.Ed. São Paulo: Edgar Blucher Ltda,2002.

DANTE, Luiz Roberto, **formulação e Resolução de Problemas de Matemática: Teoria e Pratica**/Luiz Roberto Dante.-n1. Ed. – São Paulo: Ática, 2010.

GIKOVATE, Flavio. **A arte de educar.** Curitiba: Nova Didática, 2001.

JACQUES, Eleide Mônica da Veiga; **Metodologia e Conteúdos Básicos de Matemática**/ Eleide Mônica da Veiga Jacques - Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Indaial: Ed. Grupo Uniassevi, 2007.

KOCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia Científica:Teoria da ciência e iniciação a pesquisa.** Ed. Petrópolis: Vozes 2002.

LABES, Emerson Moisés. **Questionário: do planejamento à aplicação na pesquisa.** Chapecó: Grifos, 1998.

LAKATOS, E. M; MARCONE, M. A. **Metodologia do trabalho Científica,** 2ª Ed. Atlas. São Paulo, 2000.

MIORIM,M.A **Introdução a História Da Educação Matemática.** São Paulo. Atual. 1998.

MORETTO, V. P. **Prova: um momento privilegiado de estudo, não um acerto de contas.** Rio de Janeiro: DP& A, 2002.

PERRENOUD. Felipe. **Pedagogia diferenciada. Das intenções a ação** / trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre; Arte Médica Sul, 2000.

PINTO.N. B. **Tendências no ensino de matemática**. In. Anuais do XII ENDIPE. CURITIBA, 2008.

SÁ-SILVA, Jackson. R. ALMEIDA, C.D; GUINDADNI, J.F. **Pesquisador documental: Pistas Teóricas e Metodológicas**. Revistas Brasileiras de História e ciências sociais. São Leopoldo, v.1, n. 1, p.1-15, Jul.2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Metodologia Lúdico _ Vivencial, Coetânea de Jogos, brinquedos e dinâmica**/ Santa Marli Pires dos Santos. -Petrópolis, R.J: Vozes, 2010. – (Coleção brinquedoteca).